

## **OBIETTIVI DISCIPLINARI**

### Competenze:

- identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti
- gestire progetti secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza
- utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi
- utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete
- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento
- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo

### Conoscenze:

- Conoscere l'evoluzione cronologica dei diversi modelli economici
- Descrivere le caratteristiche delle curve di domanda/offerta
- Comprendere il ruolo dell'informazione all'interno dell'organizzazione d'impresa
- Elencare i caratteri fondanti per la definizione di azienda
- Essere in grado di identificare la tipologia di struttura presente in un'azienda, tracciandone l'organigramma
- Comprendere ed interpretare i diagrammi di flusso interfunzionali ed i diagrammi di Gantt
- Conoscere l'organizzazione della prevenzione aziendale
- Conoscere i sistemi di gestione della qualità

### Abilità:

- Saper calcolare la domanda di mercato e quella congiunta
- Saper determinare il prezzo d'equilibrio e commentare i grafici della legge di mercato
- Disegnare l'organigramma aziendale
- Progettare un semplice business model
- Scrivere il documento WBS di un progetto dato
- Costruire il grafo delle dipendenze
- Acquisire le operazioni principali di GanttProject
- Essere in grado di impostare un mockup

## **TIPI DI VERIFICHE EFFETTUATE**

### PRIMO PERIODO:

- N°2 prove scritte
- N°1 prova pratica

### SECONDO PERIODO:

- N°2 prove scritte
- N°2 prove pratiche

## **STRUMENTI DIDATTICI UTILIZZATI**

Testo "Gestione del progetto o organizzazione d'impresa" Ollari-Meini-Formichi, ed. Zanichelli

Attività di laboratorio con utilizzo di software dedicati (GIT, BMfiddle, Draw.IO, WBStool, Pencil, Ganttproject)

<b>PROGRAMMA SVOLTO</b>	
<b>U.D. 1: Elementi di economia ed organizzazione aziendale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informazione ed organizzazione</li> <li>- Micro e macrostruttura</li> <li>- Le strutture organizzative</li> <li>- I costi di un'organizzazione aziendale</li> <li>- Controllo di versione distribuito con GIT (Laboratorio)</li> <li>- Business model canvas (Laboratorio)</li> </ul>
<b>U.D. 2: I processi aziendali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Catena del valore, processi primari e processi di supporto</li> <li>- Le prestazioni dei processi aziendali</li> <li>- Principi della gestione per processi</li> <li>- Organigrammi aziendali con Draw.IO (Laboratorio)</li> </ul>
<b>U.D.3: Principi e tecniche di project management</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il progetto e le sue fasi</li> <li>- Gli obiettivi di progetto</li> <li>- L'organizzazione dei progetti</li> <li>- Tecniche di pianificazione e controllo temporale</li> <li>- La programmazione ed il controllo dei costi</li> <li>- Progetto di WBS (Laboratorio)</li> <li>- Sviluppo di Mockup (Laboratorio)</li> </ul>
<b>U.D.4: Gestione di progetti informatici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I progetti informatici</li> <li>- Il processo di produzione del software</li> <li>- Preprogetto: fattibilità ed analisi dei requisiti</li> <li>- Preprogetto: pianificazione del progetto</li> <li>- Le metriche del software</li> <li>- La valutazione dei costi di un progetto informatico</li> <li>- Diagrammi di Gantt con Ganttproject (Laboratorio)</li> </ul>
<b>EXTRA: Gamification</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduzione alla gamification</li> <li>- Utilizzo della gamification nei progetti informatici</li> <li>- Sviluppo di un'app che implementi le dinamiche di gamification (Laboratorio)</li> </ul>